2LB – ENGLISH/FRENCH CANADIAN

Y2552-0820 Go Piggy Go Instructions

Black Plate
Prints
Black

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Go Piggy Go 2LB Inst
Toy No.:	Y2552
Part No.:	-0820
Trim Size:	4.25" W x12 " H
Folded Size:	6.6" W x 4.25" H
Type of Fold:	4 panel / 2 sided
# colors:	1 Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

Folding Diagram

ENGLISH

Front

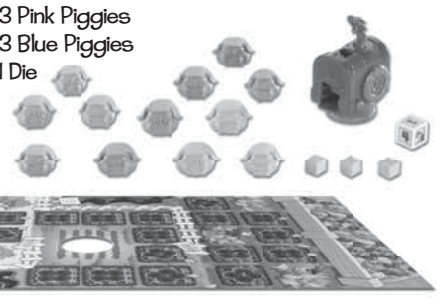
5+ | 2-4

Go Piggy Go!™ GAME

The outrageous pig-stackin', wolf-dodgin' game!

CONTENTS:

1 Wolf Tractor Launcher
3 Hay Bale Projectiles
1 Gameboard
3 Green Piggies
3 Gold Piggies
3 Pink Piggies
3 Blue Piggies
1 Die

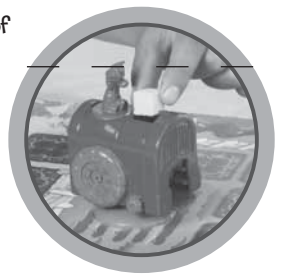


SET UP

- Place the game board in the play area, then place the tractor in the hole in the center of the board.
- Load the hay bale projectiles into the tractor.
- Players decide which color piggies (3) they want to use for the game, then place them at the Mud Pit end of the game board.

LET'S PLAY!

OBJECT: Be the first player to get **ALL THREE** of your hungry little piggies across the board, past the big, bad wolf and safely to the food trough.



Moving

- Youngest player goes first.
- On your turn, roll the die and then move ONE of your 3 piggies. It may be a piggy that is already on the board, or if you still have piggies in the Mud Pit, you may move one of them onto the board.
- You may move UP TO the number on the die, but are not required to move the full amount. For example, if you roll a 3, you may also move 1 or 2 spaces if desired.

Warning: Do not aim at eyes or face. Only use projectiles supplied with this toy. Do not fire at point blank range.

- If you roll a "Tractor/2", you may choose to move 2 spaces OR take control of the tractor for your turn (more on that later).
- When moving, you may move forward, sideways or diagonally (but not backward). You may "hop" over other players, but you may NOT "hop" over a fence. The directional triangles will guide you as you move across the board.

STACKING

- If the number rolled causes you to land on a space occupied by another piggy, you may STACK your piggy on top of the first piggy. Then, when the piggy on the bottom moves, the piggy stacked on top moves along with it.
- You may only stack piggies TWO AT A TIME, not three or more.
- You may stack onto your own piggy if you wish.

- If you are the TOP piggy in a stack, you may move off of the stack on your turn. If you are the BOTTOM piggy in a stack, when you move the piggy on top must move with you.
- You may not end your move on a space currently occupied by 2 stacked piggies. If that happens, you must choose to 1) end your move in an available space before reaching the 2 stacked piggies, 2) move another of your piggies if available, or 3) skip your turn.

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

Fold

Back

TRACTOR

- If you roll a "Tractor/2", you may choose to move 2 spaces OR take control of the tractor for your turn.
- If you choose "Tractor," you may fire one hay bale at any piggy currently on the board.

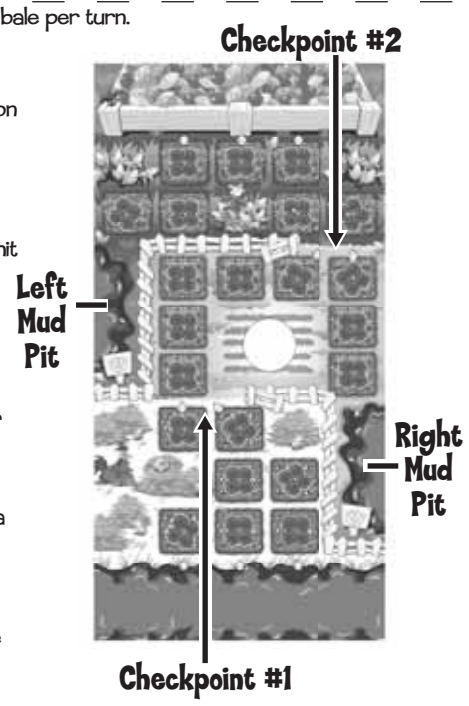
- To fire a hay bale, you must first turn the tractor in the direction of the piggy you wish to hit. The tractor moves in a circle and also tilts up and down. When the tractor is in position, push down on the wolf's head to launch the hay bale.

  NOTE: the speed of the hay bale is NOT affected by how hard you push down, so just push normally.
- If a piggy is hit, it must go back to the original Mud Pit, or if it has passed a checkpoint, one of the side Mud Pits (more on checkpoints later).

- For a piggy to count as being hit, it must be moved out of its current space. If the piggy is moved but does NOT have at least SOME PART OF THE PIGGY (foot, snout, ear, body, etc.) touching the outside line of a space, it is not hit.
- If the top piggy of a stack is moved off the space but **NOT** the bottom piggy, only the top piggy must go back to the appropriate Mud Pit. If reversed, and the bottom piggy is moved but not the top, only the bottom piggy must go back. If both piggies are moved off the space, then both must go back.
- If a piggy is accidentally moved off a space by a ricochet, he must go back.
- You may only launch one hay bale per turn.

CHECKPOINTS

- There are two checkpoints on the game board. If a piggy passes one of these checkpoints, it doesn't have to go back to the Mud Pit at the end of the board when hit by a hay bale, but rather a side Mud Pit.
- If a piggy has passed checkpoint #1 and is hit by a hay bale, it must go to the Mud Pit on the RIGHT side of the board.
- If a piggy has passed checkpoint #2 and is hit by a hay bale, it must go to the Mud Pit on the LEFT side of the board.
- Piggies may move out of the Mud Pit on their next turn.



WINNING

Be the first player to successfully move all 3 of their piggies into the food trough!

Fold

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697.
Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A.
Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex.
N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.
Y2552-0820

? service.mattel.com

2LB – ENGLISH/FRENCH CANADIAN

Y2552-0820 Go Piggy Go Instructions

Black Plate
Prints
Black

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Go Piggy Go 2LB Inst
Toy No.:	Y2552
Part No.:	-0820
Trim Size:	4.25" W x12 " H
Folded Size:	6.6" W x 4.25" H
Type of Fold:	4 panel / 2 sided
# colors:	1 Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

Folding Diagram

FRENCH

Front

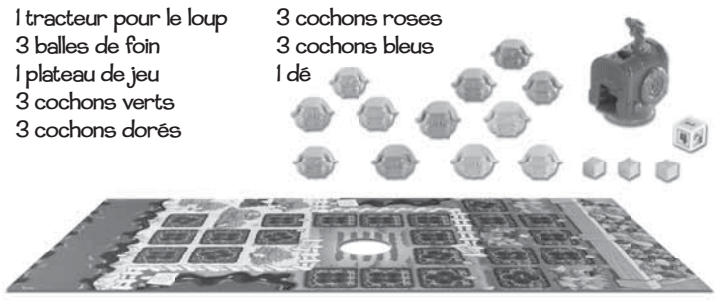
5+ | 2-4

1.2.3 Cochons! Jeu

L'incroyable jeu où loup et cochons s'affrontent!

CONTENU :

- 1 tracteur pour le loup
- 3 balles de foin
- 1 plateau de jeu
- 3 cochons verts
- 3 cochons dorés
- 3 cochons roses
- 3 cochons bleus
- 1 dé



PRÉPARATION

- Mettez le plateau sur la surface de jeu, puis placez le tracteur dans l'ouverture située au centre du plateau.
- Chargez les balles de foin dans le tracteur.
- Les joueurs choisissent la couleur des cochons (3) avec lesquels ils souhaitent jouer puis les placent dans la mare aux cochons à l'extrémité du plateau de jeu.

JOUONS!

BUT DU JEU : Soyez le premier joueur à faire traverser le plateau de jeu à vos TROIS cochons affamés, passez le grand méchant loup et récoltez la nourriture.

DÉPLACEMENT

- Le joueur le plus jeune commence.
- À votre tour, lancez le dé puis déplacez UN de vos 3 cochons. Il peut s'agir d'un cochon déjà présent sur le plateau ou si vous avez encore des cochons dans la mare aux cochons, vous pouvez déplacer l'un d'entre eux sur le plateau.
- Vous pouvez vous déplacer d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé mais vous n'y êtes pas obligé. Par exemple, si le dé indique un 3, vous pouvez ne vous déplacer que de 1 ou 2 cases.

Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

- Si le dé indique «Tracteur/2», vous pouvez choisir de vous déplacer de 2 cases OU de prendre le contrôle du tracteur durant votre tour (plus de détails ci-après).
- Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez aller vers l'avant, sur les côtés ou en diagonale (mais jamais en arrière). Vous pouvez sauter par-dessus d'autres joueurs mais vous ne pouvez PAS sauter par-dessus une barrière.

Les triangles directionnels vous indiquent le sens de déplacement sur le plateau.

EMPILAGE

- Si le chiffre indiqué sur le dé vous amène dans une case occupée par un autre cochon, vous pouvez EMPILER votre cochon sur le cochon occupant déjà la case. Puis, quand le cochon de dessous se déplace, le cochon empilé au-dessus de lui se déplace également.
- Vous ne pouvez empiler que DEUX COCHONS l'un sur l'autre.
- Vous pouvez monter sur votre propre cochon si vous le souhaitez.
- Si vous êtes le cochon empilé sur le DESSUS, vous pouvez descendre quand c'est à votre tour de jouer. Si vous êtes le cochon de DESSOUS, le cochon de dessus se déplace avec vous lorsque vous vous déplacez.
- Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans une case occupée par deux cochons empilés l'un sur l'autre. Si cela se produit, vous devez choisir de 1) terminer votre déplacement dans une case disponible avant celle des deux cochons empilés, 2) déplacer l'un de vos deux autres cochons si possible ou 3) passer votre tour.

ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT
– Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Fold

Back

TRACTEUR

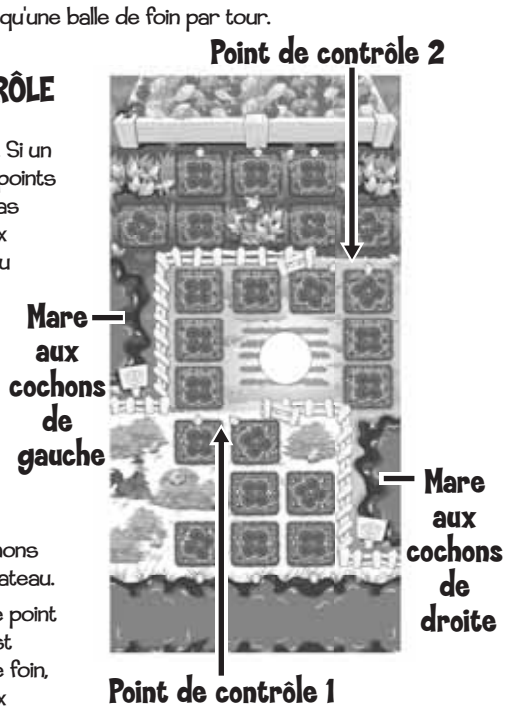
- Si le dé indique «Tracteur/2», vous pouvez choisir de vous déplacer de 2 cases OU de prendre le contrôle du tracteur durant votre tour.
- Si vous choisissez le tracteur, vous pouvez lancer une balle de foin sur l'un des cochons sur le plateau.

- Pour lancer une balle de foin, vous devez d'abord orienter le tracteur vers le cochon que vous voulez toucher. Le tracteur tourne et peut s'incliner de haut en bas. Lorsque le tracteur est en place, appuyez sur la tête du loup pour lancer la balle de foin.
  REMARQUE : la vitesse de lancement ne dépend PAS de la force avec laquelle vous appuyez sur la tête, alors appuyez normalement.
- Si un cochon est touché, il doit retourner à la mare aux cochons initiale. Ou s'il a déjà passé un point de contrôle, il doit retourner à l'une des mares aux cochons latérales.

- Pour qu'un cochon compte comme étant touché, il doit être hors de la case dans laquelle il se trouvait. Si le cochon est déplacé mais qu'au moins une PARTIE DU COCHON (patte, groin, oreille, corps, etc.) touche ENCORE la ligne extérieure de la case, il ne compte pas comme étant touché.
- Si le cochon de dessus est sorti de la case mais PAS le cochon de dessous, seul le cochon de dessus doit retourner à la mare aux cochons. Par contre, si le cochon de dessous est sorti mais pas celui de dessus, seul le cochon de dessous doit retourner à la mare aux cochons. Si les deux cochons sont hors de la case, ils doivent tous deux retourner à la mare aux cochons.
- Si un cochon est accidentellement déplacé de sa case par ricochet, il doit aussi retourner à la mare aux cochons.
- Vous ne pouvez lancer qu'une balle de foin par tour.

POINTS DE CONTRÔLE

- Il existe deux points de contrôle sur le plateau. Si un cochon passe l'un des points de contrôle, il ne doit pas retourner à la mare aux cochons à l'extrémité du plateau lorsqu'il est touché par une balle de foin. Il doit plutôt aller à l'une des mares latérales.



- Si un cochon a passé le point de contrôle 1 et qu'il est touché par une balle de foin, il doit aller à la mare aux cochons sur le côté DROIT du plateau.
- Si un cochon a passé le point de contrôle 2 et qu'il est touché par une balle de foin, il doit aller à la mare aux cochons sur le côté GAUCHE du plateau.
- Les cochons peuvent quitter la mare aux cochons au tour suivant.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à faire traverser ses 3 cochons jusqu'à la zone de nourriture gagne!

mattel GAMES™

Y2552-0820

Fold